

아이디어창출 및 발명의 발상기법

〈前號에서 계속〉

발 명 과 성 공

▲ 발명과 삶

우리들이 고생하면서 아이디어를 내는 것은 무엇 때문일까? 그것은 문제가 있기 때문이다. 해결하지 않으면 안되기 때문에 생각하는 것이다. 국민학교나 중학교에서는 많은 문제가 주어진다. 「이것이 문제입니다」라고 하면서 선생님이 부여해준다. 이도 하나의 문제의 발생이다.

또 한가지는 문제에 부딪치는 것도 있다. 기차 속에서 무일푼이 된 것을 알았다. 소매치기에 빼앗겨 버린 것이다.

「자! 어떻게 하면 좋은가.」 즉 생각에 부딪친 경우다. 그런가 하면 〈문제를 발견〉하는 일도 있다. 어디에 있는지 모르지만 주의깊게 찾고 있는 중에 발견하는 일도 있다. 혹은 언제나 어떤 문제를 마음 속에

가지고 있으면 생각하지도 않은 곳에서 문제를 발견하는 수가 있다.

또 〈문제를 창출〉하는 수도 있다. 신제품의 개발이라든가 창작과 같은 것은 모두 자기가 문제를 만들어내고 있는 것이다.

듀폰의 가로자스 박사는 무엇인가 지금까지의 분자보다도 더 큰 분자를 만들고 싶다는 생각에서 폴리에스텔과 폴리아미드를 만들어 냈다.

어느 쪽이든 문제는 외부로부터의 요구이거나 아니면 인간의 내적 욕구—「이렇게 하고 싶다」「이렇게 되고 싶다」라고 하는 두 가지 면에서 생겨나온다는 것을 알 수 있다. 외부로부터의 요구도 없고 내적욕구도 없는 경우에는 아이디어는 나오지 않는다. 지구상을 보더라도 주로 문화는 북반구에서 발달하고 남반구는 북반구에 비해 뒤지고 있는 것은 문제에

부딪치는 일이 적었기 때문일 것이다. 인간은 나면서부터 게으름뱅이인 것이다. 생각할 필요가 없으면 생각하지 않고 넘어가고 싶어진다. 그런 곳에서는 문화는 발달되지 않았다.

창출하는 경우에는 감정적인 동기—즉 할 마음이 없으면 안된다. 할 마음이 없으면 눈앞에 나뭇그라져 있는 문제마저 모르게 된다. 그런 사람은 문제가 주어져도 생각하기 전에 벌써 할 수 없다고 생각해 버리는 것이다. 만약 정말로 이 세상에서 문제가 없어진다면 아무 것도 생각하지 않아도 좋다.

그러나 아마 말할 수 없이 재미 없는 세상이 될 것이라는 것을 상상하기에 어렵지 않을 것이다. 필요한 발명의 어머니라고 한다. 그 의미로 말한다면 문제는 창조의 어머니라고 말할 수 있을 것이다.

아침에 일어나서 밤에 잠들 때까지 우리들은 수많은 문제에 부딪친다. 「이전 너무 잤다」「자, 자동차 사고다, 아이가 병에 걸렸다」이것 저것 하면서 매일 쉬지 않고 문제에

부딪치고 있다. 이래저래 매일 한편으로 무사히 지내고 있는 것을 보면 그런 대로의 문제해결은 하고 있는 것 같다.

이것을 할 수 없게 되거나, 벽에 부딪치거나 하게 되면 노이로제에 걸리거나 가정법원의 신세를 지거나 한다. 심하게 되면 자살이라느니 타살이라느니 하는 피비린내나는 사건을 야기한다. 매일 신문의 사회면에 다음에서 다음으로 계속 나오는 것은 모두 인생의 문제해결에 실패한 실례인 것이다.

우리들은 이렇게 하여 문제에 부딪치고 있지만 실은 문제도 여러가지 문제가 있다. 예컨대 하나에 하나를 더하면 몇이냐고 하는 것도 문제인 것이다. 「바보 취급 하지 마세요, 그런 것은 국민학교 1년생의 문제」라고 말하는 분은 다음 문제를 해보시라.

『다음의 부정적분을 구하라』

xyz

『이것은 할 수 없습니다. 그런 막연한 수치는 부호에는 약하다』고 말하는 사람이 있는 자도 모른다. 그러나 문제로서는 1 더하기 1은 얼마나 하는 것과 같은 문제인 것이다.

다만 어느 만큼 어렵다는 것과, 푸는 방법을 옛날에 배웠는데 잊었다든가, 잊어버릴만큼 외우지 않았다는가 하는 것에 지나지 않는 것이다. 어느 쪽도 수학의 약속을 지켜서 한 걸음 한걸음 이치에 따라 풀어가면 풀 수 있는 것이다. 아무리 복잡한 수학의 문제라도 분석과 수학적 추리에 의하여 해

결할 수 있는 것이다. 즉 바람직한 사고방식은 논리적인 즐거리를 더듬어가는 것이다.

수학의 문제가 아니더라도 논리적인 즐거리를 더듬어가면 풀 수 있는 문제는 얼마든지 있다. 추리소설 따위도 능숙하게 즐거리를 더듬고 복선을 찾아가면, 해결은 사일룩 홈즈의 등장을 기다리지 않고서도 할 수 있을 것이다.

이와 같이 논리적인 즐거리만 더듬어가면 반드시 풀 수 있는 문제도 이 세상에는 많이 있다. 고등학교까지는 이와 같은 훈련을 계속 받는다.

그런데 「아이가 텔레비전을 보고 공부를 하지 않게 되었다. 이 아이를 공부하도록 하려면 어떻게 하면 좋은가?」와 같은 문제도 세상에는 많이 있다. 이런 문제는 반드시 논리적인 즐거리를 더듬어도 해답은 나오지 않는다. 그러면서도 앞의 논리적으로 해결할 수 있는 문제와 달라서 많은 답이 나오게 되는 것이다. 생각나는대로 들어보면 대충 다음과 같이 된다.

▲ 텔레비전을 판다(또는 전당포에 잡힌다).

▲ 집안 사람 모두가 텔레비전을 보지 않는다.

▲ 일정시간만 보인다.

▲ 공부한 시간만 보인다.

▲ 선생님께 훈계를 해주도록 한다.

▲ 방송내용을 검열한다.

▲ 교육프로그램만을 보인다.

▲ 입장료를 받는다(1시간 10원 등).

▲ 싫증이 날때까지 보인다.

▲ 낮 동안에 공부하게 한다.

▲ 공부에 흥미를 가질 수 있도록 연구한다.

▲ 다른 일에 흥미를 옮기도록 한다.

▲ 공부시간에 응하여 상급을 준다.

▲ 텔레비전으로 하여금 충고를 주도록 한다.

▲ 스위치에 열쇠를 달아둔다 등등

대충 열거한 것만 15가지의 안이 나오는 것이다. 좀더 마음을 쓰고 열거한다면 훨씬 많은 안이 나올 것에 틀림없다.

이 점에서 앞의 문제와 상반되고 있다. 그리고 앞의 문제에서 나온 답은 하나밖에 없다. 1 더하기 1은 2 뿐으로서 그 이외의 해답은 없다. 다만 있다면 잘못이다. 그런데 이쪽의 문제는 답이 많이 나오는 반면에 어느 것이 옳다고 단언할 수 없다. 모두 옳다. 다만 이쪽이 저쪽보다 낫다고는 말할 수 있지만 더 훌륭한 답이 앞으로 나오게 될지도 모른다.

앞과 같은 문제를 논리적 문제, 후자를 창조적 문제라고 부른다.

그러므로 전자는 논리적인 사고과정을 더듬어 가면 좋는데 반하여 후자는 해결에 창조력을 필요로 한다.

최근에 통계적인 수법이나 OR(오퍼레이션즈 리서치)과 같은 수학적 판단이 경영에 채택하게끔 되었지만 여하튼 경영상이나 가정생활에도 창조적인 문제가 발생하는 일이 많다. <계속>